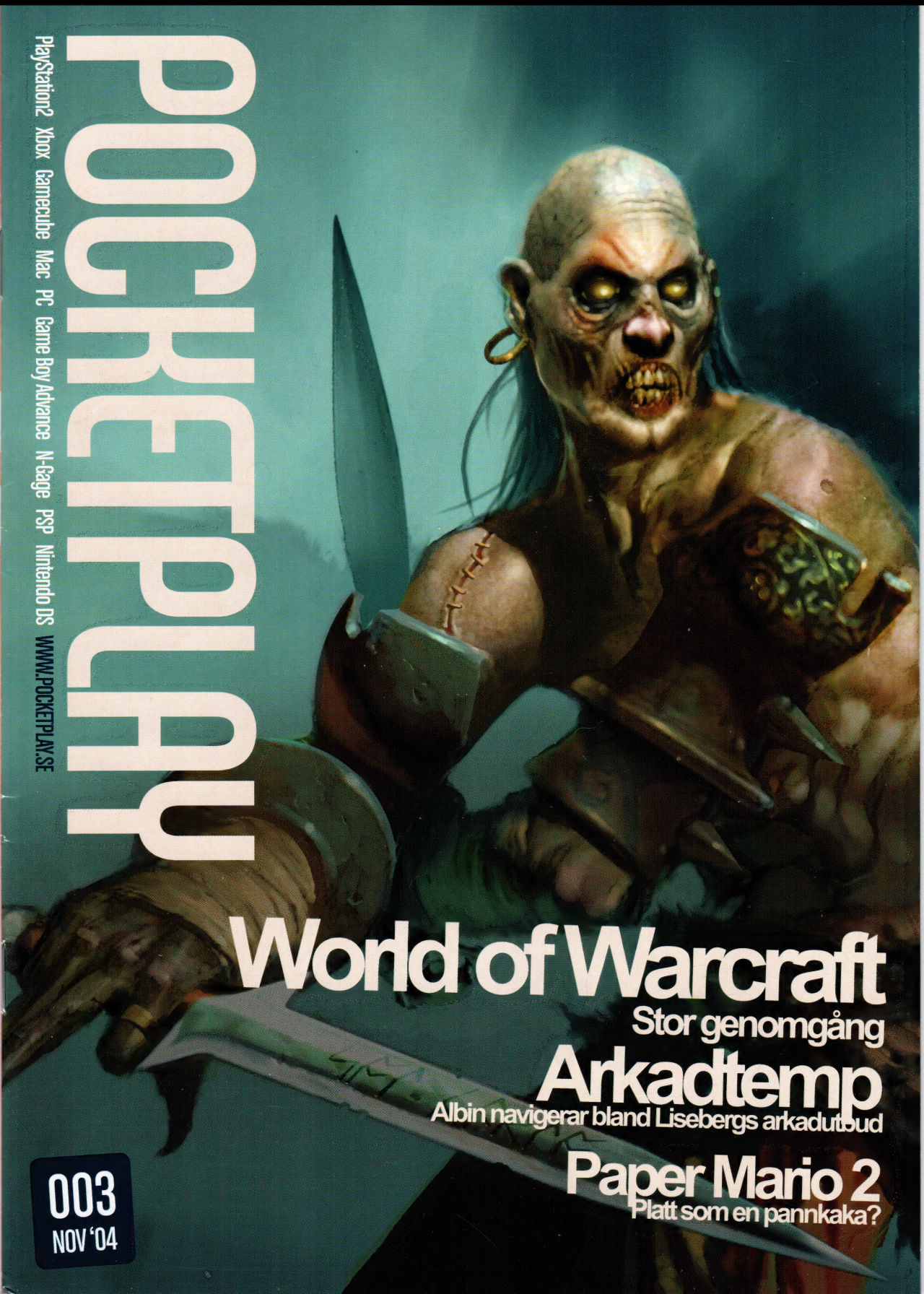
POCKETPLAY

PlayStation2 Xbox Gamecube Mac PC Game Boy Advance N-Gage PSP Nintendo DS WWW.POCKETPLAY.SE



World of Warcraft
Stor genomgång

Arkadtemp
Albin navigerar bland Lisebergs arkadutbud

Paper Mario 2
Platt som en pannkaka?

003
NOV '04

Innehåll

Nyheter 06

Förtittar
StarCraft: Ghost 08
Psychonauts 08
KOTOR 2: The Sith Lords 09
Final Fantasy XII 09

Recensioner
Rollercoaster Tycoon 3 16
Paper Mario 2 18
Total Club Manager 2005 20
Under the Skin 21

Fokus
Battlefield: Modern Combat 10

Artiklar/krönikor
Arkadtemp: Göteborg 04
World of Warcraft 12
Support; till världens ände och tillbaka 05

04
Artikel
Arkadtemp: Göteborg

POCKETPLAY 03

Ges ut av UMIT AB.
Utkommer med 52 nummer per år.

REDAKTION

Chefredaktör
Jonas Persson

Redaktör
Lars Jensen

Skribenter
Sebastian Axelsson
Albin Damberg
Johan Hallstan
Sofia Härd
Andreas Berg
Marcus Thorelius
Mattias Kölare
Sanny Gustafsson
Anders Nordin
Jimmy Pettersson
Gustav Granlund

GRAFISK FORM
Alexander Danling

ANSVARIG UTGIVARE
Bo Wänerberger

KONTAKT
E-post
pocketplay@pocketplay.se

Webbadress
www.pocketplay.se

Adress
Kåsatorpsvägen 5
541 34 Skövde

TELEFON
0500-42 89 20

TRYCK
Rolf & Co.

ANNONSER
Li Hultgren
0703 - 927366

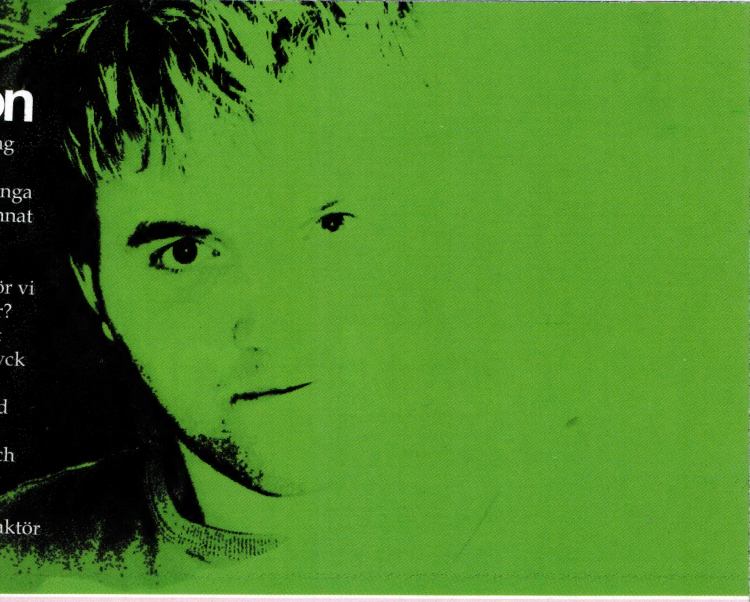
Alexandra Aldred
0702-813331

PRENUMERATION
www.pocketplay.se

Helår med billigare spel på www.gameplayer.se: 419 kr

Halvår med billigare spel på www.gameplayer.se: 279 kr

Noll noll kolon fjorton

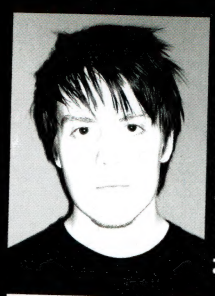


Att julen är nära märks inte av. Varken julpyntning eller snö har börjat täcka Sverige. Däremot börjar spelhyllorna, i sedvanling ordning, fyllas med många intressanta titlar. Vad vi ser fram emot är bland annat Half-Life 2, Jak 3, Rouge Agent, Killzone, Prince of Persia 2, Pathway to Glory och inte minst den nysläppta stortiteln Halo2. Ni kanske undrar varför vi inte har en recension på just Halo2 i detta nummer? Lugn! Andreas envisades med att testa onlineläget ytterligare en vecka, för att kunna ge ett totalt intryck av spelet.

Häng inte läpp för det. PP #3 har en hel hög med sötsaker i gottpåsen. Bland annat bjuder Albin och Johan på årets fetaste World of Warcraft-artikel. Och den som väntar på något gott...

Jonas Persson, chefredaktör

Medarbetare



Alexander Danling
Grafisk designer

Lars Jensen
Redaktör

Jimmy Pettersson
Nyhetsredaktör

Sofia Hård
Skribent

Sanny gustafsson
Skribent

Albin Damberg
Skribent

Mattias Kölare
Skribent

Sebastian Axelsson
Skribent

Johan Hallstan
Skribent

Gustav Granlund
Nyhetsskribent

Anders Nordin
Skribent

Arkadtemp: Göteborg

Av: Albin Damberg

I vår första del i serien Arkadliv, åker Albin till Göteborg och spanar in Spelhuset på Liseberg. Och precis som när Gameplayers testpatrull var där, är det lika stort som ett hus.

Utomhus var det ett par grader för mycket för mitt eget välbefinnande. Jag var allmänt sur på det mesta och flesta eftersom jag inte hade fått något åkband på grund av alla barnfamiljer som erövrat Liseberg, och jag åkte inte distansen Växjö-Göteborg för att se andra människor fara runt i karuseller och radiobilar. På tomgång rullade jag in i Spelhuset med min följeslagare i hopp om att döda ett par timmar. Klyschigt nog var det nästan så att vi aldrig kom därifrån.

Efter att ha växlat till mig mer mynt hos (den söta) kassörskan än vad som borde vara lagligt, så var det min tur att dominera scenen på Lisebergs spelhus för en dag. Eller det var i alla fall så jag kände när jag slagit mig ner i bilstolarna för att försöka pressa ner overkliga rekord, eller när jag stod på dansmattan för att svänga loss tillsammans med halva nöjesparken. Under hela besöket ställde jag mig frågan varför den genuina arkadkänslan i Spelhuset inte gick att återuppleva på hemmaplan. Visst kan jag köpa gaspedaler, flygreglage och kanotpaddlar till förbannelse för att försöka uppleva arkadkänslan på hemmaplan, vilket jag till viss del också gjort. Men det blir aldrig riktigt samma upplevelse att sitta hemma i en fåtölj med en bilratt fastspänd på vardagsrumsbordet som att slå sig ner jämte tre främmande människor och krossa dem i OutRun2 med autentiska gasreglage och spakar direkt på plats.

Eller bli totalt förnedrad.

Göteborg borde bli vår nya huvudstad med Liseberg som kulturcentrum. Just nu är det jag och arkadmaskinerna mot världen.

Den totala känslan jag hade när jag spelade var det som gjorde att jag fortsatte mata in mynt i maskinerna. Så fort de bad om mer pengar så var jag och min kamrat inte sena med att trycka in så många kronor vi kunde för att få några minuters underhållning till. När vi ligger och trycker på vägarna i OutRun2 mot två okända göteborgare, med fem sekunder kvar på klockan, börjar jag känna hur spänningen stiger. För ett par sekunder känns det som om jag växer fast i ratten och inte vill släppa den förrän jag vunnit. Tio sekunder senare reser sig det okända paret och skakar på huvudet eftersom jag kört in i en stor lastbil och förlorat loppet, igen.

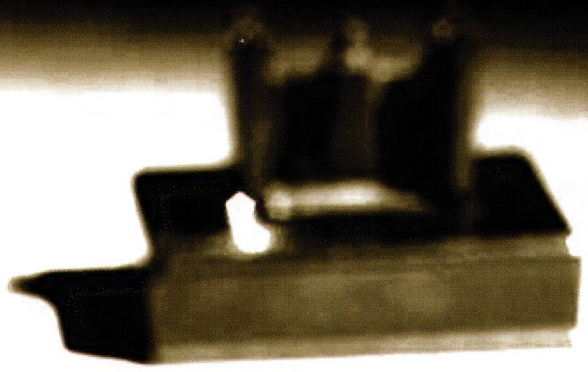
Insert coin blinkar det. Och vi är inte sena att lyda vår nya mästare.

När vi stiger upp på den översta våningen på Spelhuset ser jag något märkligt. Något som aldrig skulle kunna lämnat idéstadiet om det inte vore för att arkadmaskiner fanns. Denna märkliga maskin, som senare kom att bli min personliga favorit under hela besöket – Arm Champs II – stod och blinkade och ville ha en femkrona för att gå igång. En arm stack ut från ett litet hål strax under skärmen, och till vänster om den silverfärgade gladiatorarmen satt en liten pinne fastskruvad. Jag lade i en femkrona och greppade handen, tog stöd mot pinnen och började slita. Spelet tjöt och förklarade för mig att jag behövde välja motståndare först. Mitt offer blev en stor robotman. Tre sekunder senare var matchen över och jag stod där som förlorare. Jag beslutade mig för att ta revansch. Fem kronor senare satsade jag järnet och tog i så mycket att hela Spelhuset höll på att rasa samman. I ett ögonblick kändes det som att jag var starkast i världen.

Efter kraftmätningen i Arm Champs II stannade vi upp ett tag och iakttog övriga besökare i arkadhallen. Ett gäng om sex personer stod och trängdes framför OutRun2 (som var hallens absolut populäraste spel, alla kategorier). De höll på att anordna en liten internturnering om ett par lopp. Handlottningar om vilka fyra spelare som skulle få börja ägde rum, och de två övriga tävlanden stod samtidigt och hejade på sina kamrater. Jag kunde inte låta bli att inte tjuvlyssna ännu mer, så jag ställde mig lite fräckt bakom dem och tittade på medan de spelade. Nerverna blev påtagliga hos de fyra tävlande medan deras vänner samtidigt spände ögonen mer och mer på vägen. När tiden tickade ner till noll reste sig två av dem, helt klart besvikna över nederlaget. Efter tävlingen tror jag förlorarna gick och bjöd på glass, vädret försökte säga mig det i alla fall.

Om jag ska knyta ihop säcken och summera Spelhuset i Liseberg med ett par ord så blir det; kamp, galna robotar och OutRun2-feber. Jag skulle absolut inte vara sen att tacka ja till ytterligare ett besök!

CREDIT 00



Support; till världens ände och tillbaka

Support drabbar oss alla förr eller senare i livet. Tyvärr går det inte att bota, utan man får lära sig att leva med det. Fast helst dör man.

När man har problem med ett spel så blir man ledsen. Varför får jag det inte att funka, gör jag något fel, är det mig det är fel på? Alla dessa frågor dyker upp i ens huvud och tränger bort de mer existentiella frågorna, typ "Hur många tops kan man få in i örat innan man måste åka till sjukhuset?". När ett spel krånglar så blir man helt uppslukad av stundens allvar och allt annat får vänta.

Efter att ha försökt själv i säkert fjorton timmar i sträck, när vi talar om pc-spel i alla fall, så får man ta till det tunga artilleriet. Det representeras av en tjej som heter Sara eller Alfred och som varit anställd hos supportföretaget i flera timmar. Hon är alltså väl insatt i rutinerna.

– Jaså, du har problem med ett spel?

Hennes glada röst får mig att tänka på Gökboet PL, Post Lobotomering alltså. "Mjo, det kan man lugnt påstå lilla tjejen", tänker jag när jag börjar stöna fram mitt problem.

– Har du testat att starta om datorn?

Aaaarrrghhh!! VARFÖR kan man inte skicka elstötar genom telefoner? Hade inte Doro en sådan en gång i tiden, och i så fall; varför finns den inte kvar!? Klart jag har testat att starta om datorn! Flera gånger till och med. Det sa jag ju precis!

– Ja, det har jag, stammar jag fram i så vänlig ton som möjligt.

– Testa igen! Tryck på startknappen och…

"JAG VET HUR MAN GÖÖÖÖR", tänker jag samtidigt som jag hugger mig i låret med en fotfil som jag brukar ha liggande bredvid datorn som sällskap. "Hmm, jag vet hur man gör, och jag har redan testat det flera gånger", säger jag med gråten i halsen.

– Testa igen! Tryck på startknappen och…
Hennes lärkliknande röst klingar genom telefonledningen likt ett hån från Satan. "Men hon ska inte knäcka mig", tänker jag.

– Okej, jag gör det nu, säger jag till henne.

Snabbt startar jag om datorn, klickar på ikonen för att starta spelet, och då händer det som inte får hända. Spelet startar. "Jo, errr, det startade nu", säger jag och tårar rinner ner för mina kinder. Nu är jag förlorad. Med ett par hastiga ursäkter och tack lägger vi på. "Just det. Glömde att slå på ljudet i Windows", tänker jag. Snabbt går jag ur spelet och fixar till detta, startar spelet och möts av ett väldigt bekant felmeddelande. Och vid detta skedet, mina kära läsare, är jag väldigt irriterad.

RIIIIING!

– Hej det är en liten tjej som heter Sara eller Alfred på supporten!

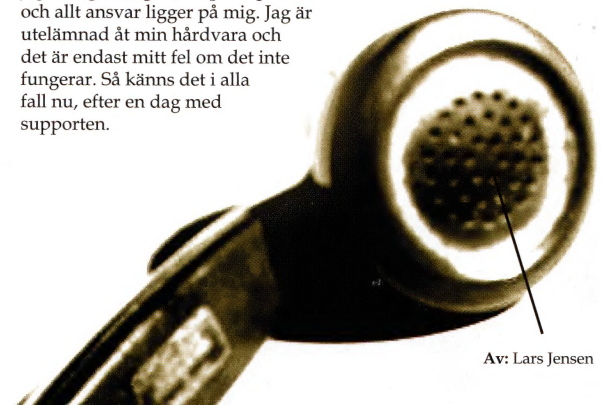
Jag förklarar snabbt att vi nyss talade och att problemet kvarstår.

– Har du provat att installerat om datorn?

Aaaarrrghhh!! Febrilt försöker jag finna kombinationen för att skicka stötar; #645* var det nog. Men ack, mina försök resulterar endast i ett trepartssamtal med pizzeria Valentino. Nej, ingen pizza nu tack.

Nej, jag har inte installerat om datorn. Det är som om jag skulle ringa rörmokaren och säga att jag har stopp i mitt avlopp och att han skulle föreslå att jag skulle lägga nya rör. Mitt huvud börjar dunka och en ådra putar olycksbådande ut från min tinning. Jag avslutar samtalet med att härma en brunstig noshörning samtidigt som jag högtidligt lovar henne att hon nu är min nemesis och att jag aldrig kommer att vila förrän jag tagit min hämnd.

Men hon bryr sig inte. Jag är glömd, jag är ingen. Jag har köpt en produkt och allt ansvar ligger på mig. Jag är utelämnad åt min hårdvara och det är endast mitt fel om det inte fungerar. Så känns det i alla fall nu, efter en dag med supporten.



Av: Lars Jensen

Kameo: Elements of Power försenas ytterligare

Rare har nu tillkännagivit att äventyrsspelet Kameo: Elements of Power har blivit försenat ytterligare. Det tidigare datumet för släppet, 3 januari, har flyttats fram och det är ännu inte klart hur långt. Anledningen är, enligt Rare själva, att man vill göra både små och stora förändringar i spelet, vilket kommer att ta ytterligare tid.

En del GameCube-ägare minns kanske att det fanns en liten färgglad bild på baksidan av förpackningen när de köpte sina konsoler för snart fyra år sedan. Bilden var tagen från just Kameo: Elements of Power, och var då tänkt att bli Rares första bidrag till konsolen. Så blev aldrig fallet, för Microsoft köpte upp Nintendos del i Rare 2002, vilket innebar att spelet snart började konverteras till Xbox istället. Med dagens utannonserade försening har nu många börjat fundera på om detta innebär att vi inte kommer att kunna spela spelet på Xbox heller, utan måste vänta på konsolens uppföljare. Vi får verkligen hoppas

EyeToy + Spongebob = sant

Nästa spel att ansluta sig till den grupp som använder sig av EyeToy, kommer att heta Spongebob Squarepants Movin' with Friends. Spelet kommer att innehålla elva minispel med kända Nikelodeonkaraktärer och även ett flerspelarläge där upp till åtta spelare kan bowla med Spongebob, laga fiskskålar och mycket mer. Spelet släpps till PlayStation2 och ges ut av THQ någon gång innan årets slut.

Gizmondos spellista växer

Uppstickarkonsolen Gizmondo har nu utökat sin lista på kommande spel ytterligare. Man tillkännagav i veckan att man skrivit på ett avtal med Microsoft Game Studios, vilket innebär att titlarna Age of Empires, MechAssault och It's Mr Pants kommer att utvecklas till den nya konsolen.

Bland de tidigare kända titlarna finns: Conflict: Desert Storm II, Conflict: Vietnam, Richard Burns Rally, The Great Escape, Colors, Angel Fish, City, Interstellar Flames 2 och Stuntcar Extreme.

Gizmondo, som tillverkas av företaget Tiger Telematics, är en bärbar konsol som använder sig av en variant på Windows CE. Den har även kamera, GPS, Bluetooth och förmågan att spela upp filmer och MP3-filer. I England hade den premiär 29 oktober, men vi i Sverige kan räkna med att få den tidigast någon gång efter Jul.

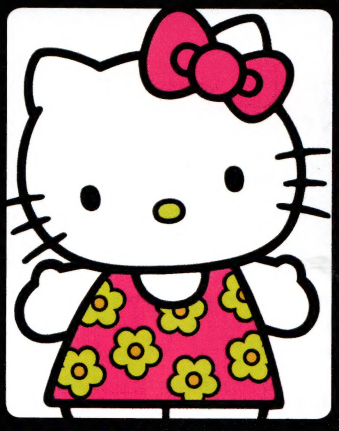
För mer info, se www.gizmondo.com

En hyllning till Dreamcast

Under slutet av november släpper Alltid Attack Förlag boken Drömspel, som är en hyllning till Segas sista konsol. Boken, som bland annat bjuder på över 100 betyg och även ingående information om en hel hög med spel, är tänkt att sätta punkt för eran kring Dreamcast.

"Vi ville inte göra en trist faktaskildring, utan skrev istället personliga texter om spel vi känner är någonting alldeles extra - på ett eller annat sätt." säger Thord Daniel Hedengren, utgivare och författare av boken.

En annorlunda och kul idé tycker vi, och ser fram emot att få ta del av boken i sin helhet.



Hello Kitty online

Utvecklarna Typhoon Games, som bland annat har skapat Gangland och Söldner, ska nu ge liv åt den honungssöta Hello Kitty. Spelet ska heta Hello Kitty Online World och vara ett onlinerollspel(!). Hos Typhoon säger man att spelet ska leverera en vänskaplig och fin miljö, inte den våldsamma och mörka som många andra onlinespel bygger på. Hur detta går får vi reda på i slutet av året, då spelet släpps till PC.

Ny del i Hitman-serien

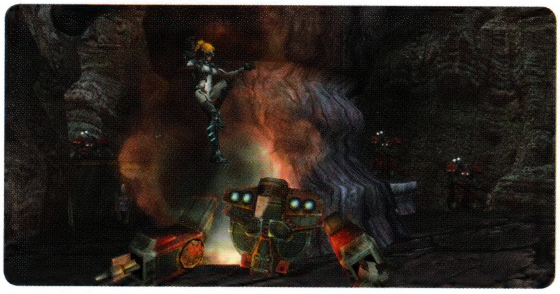
Den rakade skallen från Hitman-serien kommer tillbaka i vår, i Hitman: Blood Money. Den här gången kommer Agent 47 att få pengarna direkt i handen och spelaren får sedan spendera dessa efter eget behov. Det här systemet ska enligt Io, det danska företaget bakom serien, öppna nya möjligheter för spelaren men också förlänga spelets hållbarhet.
Io använder sig av en kraftigt uppdaterad version av Glacier-motorn som ska leverera den mest realistiska lönnmördarupplevelsen någonsin.
Spelet släpps till Xbox, PlayStation2 och PC i mitten av 2005, och ges ut av Eidos Interactive.

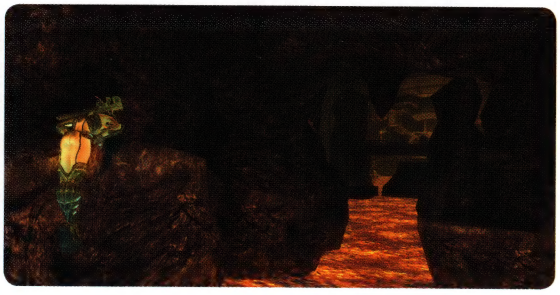
Resident Evil 4 på Xbox?

I veckan dök ett rykte upp på Internet om att en Xbox-version av kommande Resident Evil 4 var under utveckling. Detta dementerades dock av Capcom någon dag efter, och man säger sig i dagsläget fokusera helt på utveklingen av GameCube- och PlayStation2-versionerna. Man utesluter dock inte att en Xbox-version kan komma att utvecklas i framtiden.

Doom3 på Mac

Aspyr Media tillkännagav i den gångna veckan att man arbetar på en konvertering av PC-spelet Doom 3 för Macintosh. Det har ännu inte sagts något officiellt datum för när det ska släppas, men enligt amazon.com, där det går att förboka spelet, är det 28 februari som gäller.





STARCRAFT: GHOST

FORMAT: PlayStation2, Xbox, Gamecube
SLÄPPDATUM: 1:a kvartalet 2005
UTVECKLARE: Blizzard
UTGIVARE: Vivendi
SPELARE: 1
GENRE: Action
AV: Anders Nordin

Nova i Starcraft: Ghost får Solid Snake och Lara Croft att framstå som små lammungar.

Blizzard har många äss i rockärmen verkar det som. Kanske tillräckligt för att ta ett rejält strypgrepp på spelbranschen under den närmaste tiden. För inte nog med att World of Warcraft snart släpps, lagom till nästa år beräknas även en spinn-off på Starcraft vara i antågande.

I Starcraft: Ghost iklär du dig rollen som en Ghost, en människa med högt utvecklat psyke och en enorm fysik. Ditt namn är Nova och tillsammans med dina allierade är det din plikt att skapa lite ordning i världsrymden. Exakt vad det är för fel har jag tyvärr ingen aning om, men världsrymden är ju ett stort ställe så jag tar för givet att det finns en hel del att rätta till. Tränad i taktisk krigsföring, spionage och med tjugo års pumpande i bänkpressen, har Nova i vilket fall som helst en god chans att klara biffen.

Förutom de tidigare nämnda egenskaperna, har Nova även förmågan att bli osynlig kortare stunder för att lättare kunna ta sig förbi fiender, likt Zhai i Demon Stone. Och för att fortsätta liknelserna har Starcraft: Ghost även en radar som ter sig snarlikt den i Metal Gear Solid, där du vid upptäckt förlorar kontakten med radarn för en stund. Men Nova är inte bara duktig på att smyga; hon kan hantera vapen också. En mängd avancerade dödsbringare står till ditt förfogande, allt för att lätt hantera enerverande fiender och monster. Och när bytet väl är fällt har du möjlighet att söka igenom fickorna efter värdesaker för att sedan gömma undan kroppen på lämpligt ställe. Sannerligen verkar Starcraft-serien få ett spännande tillskott med en hjältinna som utmanar både Solid Snake och Lara Croft.

Starcraft: Ghost har blivit försenat flera gånger redan, men någon gång nästa år hoppas i alla fall jag att Nova kommer och spökar lite nytt liv i smygar-genren. Med full konsoltäckning och attributen Blizzard har skänkt henne kan hon mycket väl bli en ny tv-spelsstjärna.

PSYCHONAUTS

FORMAT: PlayStation2, Xbox, PC
SLÄPPDATUM: 1:a kvartalet 2005
UTVECKLARE: Double Fine Productions
UTGIVARE: Majesco
SPELARE: 1
GENRE: Plattformsäventyr
AV: Johan Hallstan

Drömt om att använda telekenesi, pyrokenesi och utforska det okända som är vårt undermedvetna? 2005 har du chansen att bli en Psychonaut!

Under tio års tid skapade Tim Schafer tillsammans med bland andra Ron Gilbert och Dave Grossman några av de bästa äventyrsspelen världen skådat. På Schafers prominenta meritlista finns spel som de två första delarna i Monkey Island-serien, Day of the Tentacle, Full Throttle och Grim Fandango. Efter just Grim Fandango, som släpptes i en tid då det var som mest påtagligt att genren aldrig riktigt skulle komma att repa sig, tackade Schafer för sig, lämnade LucasArts och etablerade Double Fine Productions. Utvecklingsstudion är belägen i en gammal träskoaffär i San Fransisco, som enligt den egna hemsidan kan ha varit hemsökt.

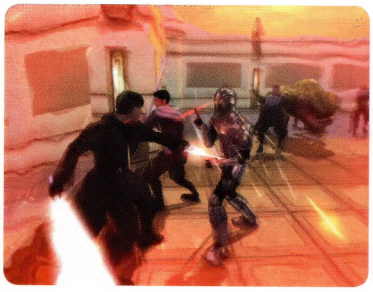
Detta var i juli 2000, och sedan dess har den i dagsläget 35 mannar starka utvecklingsstudion jobbat med plattformsäventyret Psychonauts, som ska bli Schafers definitiva comeback.

Raz, spelets protagonist, är på läger, men det är inte något sommarkollo fyllt till bredden av gräsfläckiga snorungar, utan en sista anhalt för dem som tränas till att ingå i den hemliga insatsstyrkan Psychonauts. Den yttersta försvarslinjen i kampen om det undermedvetna.

Psychonauts opererar i våra tankar. Där kämpar de bland annat mot våra inre demoner och lättar vårt emotionella bagage genom att enkelt checka ut det, vilket förmodligen låter helt absurt för de flesta. Schafer har å andra sidan aldrig gjort sig känd för något behov av att följa någon annans verklighet än sin egen, och fullkomligt brinner för att minutiöst skapa sina säregna världar.

Premisserna för Psychonauts universum sägs ha kommit från tanken om hur de mentalt sjuka upplever verkligheten, sannerligen vrickat, men ändå inte förvånande.

Psychonauts kommer att bli en genrehybrid som bryter cementerade uppfattningar om vad som är vad inom spelgenrer. Schafer vill visa oss att äventyrsspel inte är begränsade till ett gränssnitt. Samtidigt ämnar han att en gång för alla ta kål på den vidspridda uppfattningen om att plattformsspel och koncept som välskriven handling, med spaltkilometrar dialog, inte går att förena. Trots medvind i seglen återstår det att se hur pass väl Double Fine Productions kommer att lyckas. Klart redan nu är att Xbox-exklusiviteten är ett minne blott. Psychonauts kommer även att släppas samtidigt till PlayStation2 och PC någon gång under det första kvartalet 2005.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: THE SITH LORDS

FORMAT: PC, Xbox
SLÄPPDATUM: Februari 2005
UTVECKLARE: Obsidian Entertainment
UTGIVARE: LucasArts
SPELARE: 1
GENRE: Rollspel
AV: Sanny Gustafsson

För oss Star Wars-nördar var Knights of the Old Republic som ett vårregn på Tatooine – uppfriskande och väldigt oväntat. Med en svepande handrörelse och ett lågmält "du behöver inga japanska rollspel" lyckades BioWare hänföra spelare världen över. Nu är den oundvikliga uppföljaren på väg.

Knights of the Old Republic II - The Sith Lords utspelar sig fem år efter det första spelet. Galaxen ligger pyrt till: Republiken är på väg att falla, och i matchen mellan Sith och Jediriddarna står det fem miljoner-noll. Tuffast på planen är Darth Sion, som lättast beskrivs som en zombie med ljussabel. Republikens öde vilar i händerna på en Jedi i exil som - likt Tiger Woods - har förlorat sin känsla för kraften. Denna Jedi är förstås spelets huvudperson, och bland birollsinnehavarna hittar vi både gamla bekantskaper som T3-M4, och nya ansikten som Jedi-mästaren Kreia.

Eftersom BioWare är fullt upptagna med utvecklingen av Jade Empire handhas The Sith Lords av Obsidian Entertainment, som har lovat dyrt och heligt att inte pilla för mycket på den spelmotor som fungerade så bra i det första spelet. Förutom några små förbättringar av grafikhanteringen och användargränssnittet, så kommer spelets kärna alltså att lämnas orörd. Istället har krutet lagts på att leverera en handling i klass med den i föregångaren, och i allmänhet mer av allt. Fler vapen, fler feats, fler planeter, fler prylar och fler ljussabelfärger verkar stå på menyn. Dessutom utlovas helt nyskriven musik av Mark Griskey, vilket är glädjande med tanke på hur mycket musik som brukar återanvändas i Star Wars-spel. Mest intresserade är vi förstås av de nya kraftförmågorna; Force Scream och Force Clairvoyance är två av många nya Jedi-trick. Personligen hoppas jag att den sistnämnda låter oss på den mörka sidan fuska i Pazaak.

Spelet släpps till både Xbox och PC i februari 2005, och enligt utsago skall det redan från början finnas möjlighet att ladda hem extramaterial till spelet via Internet. Det blir med andra ord inga problem att sysselsätta sig fram till premiären av Episod 3.

FINAL FANTASY XII

FORMAT: PlayStation2
SLÄPPDATUM: 2005
UTVECKLARE: In-house
UTGIVARE: Square Enix
SPELARE: 1
GENRE: Rollspel
AV: Mattias Kölare

Känsliga läsare skippar det första stycket som bara innehåller rollspelsromantiska plattityder.

Så länge någon kan minnas har de två länderna Arcadia och Rosaria utkämpat en bitter kamp. I en strategiskt viktig ficka mellan de två supermakterna ligger den lilla nationen Dalmaska. När landet invaderas av Arcadias styrkor tvingas prinsessan Ashe i landsflykt och hon ansluter snart till motståndsrörelsen som kämpar mot imperiet. Samtidigt har den unge Vaan tröttnat på livet i det belägrade landet och bestämmer sig för att lämna nära och kära och söka sitt eget öde.

Allting är med andra ord precis som vanligt. Trots att konceptet inte längre handlar om kristaller, drakar och i viss mån Hironobu Sakaguchi. Alla människor ersätts någon gång, få personer lyckas vara kreativa livet ut när företaget de jobbar för hela tiden bygger sina affärsmässiga resultat på nya idéer. Och även om just Hironobu Sakaguchi inte sagt sitt ännu, känns det bra att veta att personer som Yasumi Matsuno existerar när spelvärldens profiler börjar dö ut.

Mannen som tidigare utvecklat spel som Vagrant Story och Final Fantasy Tactics har nu huvudansvaret för världens största rollspelsserie. Borta är de slumpmässiga striderna och spelets karaktärer slåss i realtid mot fiender som hela tiden syns på skärmen. Erfarenhetspoäng och gil får spelaren automatiskt efter varje strid och vissa monster lämnar efter sig föremål som går att plocka upp från marken. Kameran är inte längre låst i fasta positioner och tillsammans med det nya stridssystemet känns det som att Final Fantasy XII kommer att bli det mest intressanta spelet i serien på väldigt länge.

Yoshitaka Amano har inte designat något annat än spelets logotyp, samtidigt som Tetsuya Nomura har fått stiga åt sidan till förmån för Hideo Minaba. Resultatet är något som designmässigt har mer gemensamt med Vagrant Story än Final Fantasy. Musiken är skriven av Hitoshi Sakimoto och Nobuo Uematsu har bara varit delvis inblandad. Att Yasumi Matsuno har Hironobu Sakaguchis fulla förtroende råder det inga tvivel om. Generationsväxlingen har bara precis börjat.

BATTLEFIELD: MODERN COMBAT

FORMAT: PlayStation2, Xbox
SLÄPPDATUM: 2005
UTVECKLARE: Digital Illusions
UTGIVARE: Electronic Arts
SPELARE: 1-24
GENRE: FPS
AV: Sebastian Axelsson

Krig är helvete. Krig är vansinne, lidande och fruktan. Krig är döda barn och gråtande mödrar. Krig är förintelse, utrotning och katastrof. Krig är krutrök och brända lik. Krig är inferno och skärselden.

Krig är också fantastiskt jävla tokroligt. I alla fall när det gäller Battlefield.

När Digital Illusions 2002 släppte Battlefield 1942 trodde nog ingen att det skulle bli en sådan monumental succé som det blev. Fordonsinteraktionen, de enorma banorna och tempot gjorde att spelet fick tiotusentals anhängare världen över. Spelet fick två expansioner och succén fortsatte med Battlefield: Vietnam. Men att springa runt i ruinerna av Stalingrad eller i en regntung, napalmdoftande djungel för att skjuta sina polare i stycken har förut bara varit pc-ägarna förunnat. Det är nu på väg att ändras. Snart kommer alla lyckliga söndagssoldater med en Xbox eller PlayStation2 hemma att kunna njuta av intensiva flerspelarstrider till fots eller i stridsvagnar, jeepar, helikoptrar och fartyg.

Battlefield: Modern Combat utspelar sig i en mer modern tid än sina föregångare. De stridande parterna är Amerika, en mellanösternkoalition och Kina. Precis som i 1942 och Vietnam gäller det att ta kontrollen över din fiendes flaggor med hjälp av över trettio olika fordon och sjuttio olika sorters vapen. Som vanligt har man tillgång till fem olika truppslag i varje armé; assault, sniper, special ops, engineer och support kit.

I Modern Combats flerspelarläge kommer 24 spelare att kunna slåss om flaggorna. Det kommer att finnas servrar som dynamiskt räknar ut hur pass bra man är och på vilka servrar man ska spela. Man kommer även att kunna kommunicera med varandra via USB-headset, någonting som kommer att vara nödvändigt då banorna är ungefär en kvadratkilometer stora. Nytt för Battlefield-serien är att enspelarläget kommer att vara

handlingsdrivet. Hur den kommer att se ut är ännu oklart, men den kommer att utspela sig i Europa, Kina och Mellanöstern. Tanken är enspelarläget i viss mån ska fungera som upplärning till flerspelarfunktionen.

Jag spenderade en eftermiddag tillsammans med spelets producent, Marcus Nilsson, och Thomas Farrer, assisterande producent. Det första som slog mig var att jag aldrig tidigare har sett ett så intensivt spel på PlayStation2. Stridsvagnar sprängdes, helikoptrar spydde ut raketer, maskingevärseld hördes konstant, prickskyttar på taken, lik på marken. Till en början blev jag förvirrad, på gränsen till panikslagen. Jag låg och tryckte på en balkong under tiden som en fientlig stridsvagn körde förbi på gatan nedanför. Efter att stridsvagnen avlossat två granater i riktning mot mina medspelare stack jag upp huvudet med en osäkrad granat i handen, i hopp om att sänka besten av stål. Sekunden senare träffas jag av en krypskytts dödliga skott och säckar ihop på balkongen. Försöket efter startar lite lugnare. Jag befinner mig vid en husruin.

- Gå fram till datorn inne i huset, säger Marcus.

Jag gör som jag blivit tillsagd. Aktiverar datorn. Airstrike.

Jag väljer mitt mål och bekräftar ordern. Bilden blir gråknastrig när vyn byter till de taktiska bomberna. BOOM. Irak-kriget på CNN, en gång till.

Det märks att Digital Illusions sätter spelbarheten i första rummet. Modern Combat är snabbt, intensivt och fyllt till bristningsgränsen med vapen, fordon och spelglädje. Spelet har varit under utveckling sedan december 2002 och förväntas bli klart någon gång under hösten 2005. Hur Modern Combat kommer att klara sig i kampen om konsolägarnas dyrbara onlinetid återstår att se. Vi vet nästa höst. Jag i min Mi-24 HIND och du i din M1A2 Abrams Main Battle Tank.

World of Warcraft

Det finns en värld som speglar essensen av begreppet "fantasy", utan att för den delen någonsin vara förutsägbar eller slentrianmässig. En värld präglad av konflikt, sliten itu mellan två fraktioner. Valet av den falang vi ville se segra gjorde vi för första gången 1994. Sedan dess har vissa stått vid det, och cementerat sin uppfattning, andra deserterat och funnit nya bundsförvanter. Världen vi talar om är Azeroth – Warcrafts värld.

Expansiva onlinerollspel har ett rykte om sig att vara socialt avtrubbande, och i vissa fall rent av hälsovådliga. Vi känner nog alla till sydkoreanen som dukade under av utmattning på något ruggigt internetcafé. Detta efter alltför många speltimmar, på tok för få kisspauser och dåligt käk – om ens något. Med alla varningar färskt i minnet, och ovanstående incident i åtanke, är det med en sund det-händer-inte-oss-mentalitet, och en Billy's vid sidan, som PocketPlay ger sig in i Blizzards senaste, för att syna Azeroth uti sömmarna.

Karaktärsskapandet är praxis för Massive Multiplayer Online Role Playing Game-genren (hädanefter MMORPG, för att spara skog), och World of Warcraft är inget undantag. Sitt alter-ego skapar man enkelt genom att bläddra mellan olika hudtoner, frisyrer och andra karaktäristiska särdrag. Utformningsmöjligheterna känns ärligt talat ganska begränsade, speciellt efter det minutiösa Star Wars Galaxies-ditot.

Nytt i den senaste uppdateringen av spelet är att var och en av raserna nu har specifika förmågor. Tidigare har det bara varit de Odöda, som logiskt nog inte har kunnat drunkna. Men nu har det alltså viftats med rättvisans trollspö, och alla raser har fyra förmågor. De små gnomerna har numera till exempel möjligheten att ta sig ur snaror, och trollen regenererar snabbare. Ytterligare rättvisa har skipats, då alla raser nu kan rida. Tidigare var det bara tauren som inte kunde det, för att de helt enkelt var för stora. Lösningen heter kodo beasts; till storleken gigantiska varelser som ser ut som en korsning mellan en Belgian Blue och en noshörning.

World of Warcraft är designmässigt säreget utan kompromiss, och det är svårt att inte falla i extas över den färgsprakande detaljorgie som Blizzards arkitekter målar upp framför en. Tillsammans med en nyfunnen vän känner man en nykärs dårskap, och låter upptäckarlusten skena iväg. Vi sätter upp mål som att på tu man hand upptäcka hela världen, ett försök som kan underhålla vem som helst i flera timmar. Äventyret kittlar reptilsinnet, som vid oväntad konfrontation sätts i turboläge och vapnen finns alltid nära till hands.. Lägerelden stampas sönder, sångerna och konversationen byts ut mot gälla stridsrop och dolkar i mörkret.

En strid i World of Warcraft är dock knappast tekniskt eller visuellt överväldigande, utan mer simpel klicka-och-slå. Men när fienderna flockas, kommer anstormandes, och du riktigt hör hur dina stridskamrater drar sina klingor blir det riktigt upphetsande att se stora bataljer utspela sig, på platser som för bara några minuter sedan tjänade som provisoriskt kök.

Under stridens hetta går det utan problem att kasta besvärjelser eller utdela specialslag, oberoende av vilken ras eller falang man tillhör. Siffertangenterna fungerar som kortkommandon för allt mellan käftsmällar till inmundigande av helande brygder. Ingenting är förutbestämt, utan man får själv möjligheten att välja vilka funktioner man vill ha nära till hands. Det mesta som får plats i ens ryggsäck går alltså att enkelt att dra från väskan till kommandoraden för framtida användning.

Huvudsysselsättningen för oss, och en förmodad stark majoritet av de andra spelarna, är att utföra uppdrag som finns att få i princip var som helst. Överallt finns det karaktärer som desperat ropar efter hjälp, vänligt ber om fraktservice av föremål från destination A till B, eller helt enkelt inte önskar något mer än en mindre massaker på en viss typ av fiende. Givetvis är arbetsgivarna inte otacksamma

svin, utan låter belöningar dugga titt som tätt. Erfarenhetspoäng, hårdvaluta och käcka pinaler, är inte främmande belöningsformer vid avslutade uppdrag, vilket resulterar i att det aldrig känns omotiverat att bege sig ut på vidderna i jakt på skatter och andra föremål. Totalt 20 uppdrag kan vara aktiva åt gången och kan enkelt delas med andra spelare. Delad glädje är ju som bekant dubbel glädje.

I World of Warcraft premieras spelarna att välja ett par färdigheter, utöver de som kommer med tidigare valda gebit. Att lära sig att fiska, baka bröd eller lägga förband är så kallade sekundära färdigheter, och inte speciellt intressanta då alla – och då menar vi verkligen alla – har dem. Det som skänker oss ytterligare djup är istället de val som görs av primära färdigheter. Inte mer än två får väljas, och det gäller att tänka till i valet av dem. Gruvarbete kommer inte till sin fulla rätt i kombination med skrädderi, precis som ingenjörskonst och botanistkunskap kan frammana fnitterattacker. Med mer matchande kombinationer, och förutsättningen att förmågorna inte negligeras, kan stora framgångar skördas. Framför allt berikas spelupplevelsen mångfaldigt.

Väldigt mycket talar för att Blizzard Entertainment till slut kommer lyckas fullborda sin vision av World of Warcraft, om än inte till spelets släpp. Blizzard har nämligen gjort sig kända för att med en otrolig fingertoppskänsla fortsätta att in i minsta detalj modifiera sina spel, något som ofta pågår under flera år. **Men det spelar egentligen ingen roll nu, för redan på betanivå slår World of Warcraft knockout på allt motstånd. Det är bara att kapitulera.**

Av: Albin Damberg och Johan Hallstan

Alliansen

Du torde redan ha gjort ditt val mellan Alliansen och Horden. Det räcker oftast med att bara se på raserna som tillhör Alliansen för att känna deras utstralning och helyllekänsla för att göra sitt val, men för er som ännu inte är riktigt säkra tar vi oss en titt.

Människorna

Om du väljer att spela med människorna, får du börja ditt äventyr i skogsgläntan Norhtshire, Elwynn Forest. Människorna som är starka och tappra krigare viker sig inte i första taget. Från början finns det ett antal klasser att välja mellan; krigare, magiker, paladiner, präster och roguer. Senare i spelet har människorna möjlighet att ta sig fram snabbare med hjälp av hästar. Att se en stormäktig krigare kan göra även den mest känslokalle Olle (vi kan kalla honom så) smått upphetsad.

Nattalverna

De mytomspunna alvernas resa börjar på ön Teldrassil vid Kalimdors norra kust. Oavsett om du väljer att spela som jägare, druider, roguer, präster eller krigare väntar ett storslaget, men tillbakadraget, äventyr i mörkret. Nattalverna litar nämligen inte fullt ut på de mindre raserna i spelet, efter att de länge dominerat universumet på egen hand. Kan med hjälp av sina präktiga sabeltandade tigrar ta sig fram snabbare mellan skogarna och slätterna.

Dvärgarna

Väljer du de kompakta och kraftiga dvärgarna börjar äventyret i Anvil Marr, Dun Morogh. Utrustade till topp med vapen och färdigheter ser de riktigt roliga ut när de tappert springer mot gigantiska fiendesvärmar på tu man hand. Lika roligt är det inte efter att de lyckats golva samtliga fiender för att sedan ställa sig att skratta och peka åt någon nobel krigare ifrån människostammen. De tillgängliga klasserna; krigare, magiker, jägare, paladiner, roguer och präster, kan vid adekvat erfarenhetsnivå rida på bockar.

Gnomerna

Den minsta och överlägset sötaste rasen i World of Warcraft-universumet. Med extremt sinne och handlag för formgivning och teknologi konstruerar de dagligen nya maskiner och designar vapen åt dvärgarna – och sig själva. Innan äventyret tar sin början i Anvil Marr, Dun Morogh finns det fyra klasser att välja mellan; två slags magiker, roguer och krigare. Istället för konventionella riddjur, som är på tok för stora för dem, förlitar sig gnomer till mekaniska miniatyrstrutsar.

Berättelser från Azeroth

Av: Albin Damberg

Jag, krigaren

Jag har inte mått så bra på sistone. Jag har svikit mina ideal, helt och hållet. Jag vet inte riktigt var min historia tog sin början, jag har försökt förtränga det. Helt och hållet, faktiskt. Egentligen tror jag det började redan när jag fortfarande var liten och sprallig. När jag lekte med sköldar och svärd med mina vänner, sådant där farligt som fick mig att känna någon slags överlägsenhet. Med min nya klinga och skyddsutrustning var det jag som dominerade slagfältet på dagis. Men sedan kom det alltid någon annan unge som hade fått ett dyrare svärd och en större sköld än mig. Då gav jag upp, det var inte så roligt längre. Jag blev förpassad till att leka med robotar och bilar istället, det skulle stärka mitt sinne för ingenjörskonst.

Mina föreståndare på dagis trodde väl att jag var en liten gnome när de placerade mig tillsammans med en back Lego och diverse ritningar i ett trångt lekrum för ett drygt decennium sedan. Men jag tyckte egentligen aldrig om att leka med robotar och byggsatser. Jag har levt i en bubbla de senaste tio åren och aldrig vågat ta steget ut och erkänna att jag ville fortsätta att fantisera om drakar och svärd istället för hjulhus och muttrar. Det var inte accepterat längre, fantasivärldar med gröna slätter och mäktiga krigare var passé. Nästan alla barnen höll sig till teknologi istället för mytologi. Men till slut hände något. Jag tror inte på högre makter, utan det är väl bara att tacka dagens teknik antar jag, för ett e-post där det stod att jag hade ett reserverat beta-konto på Blizzard Entertainments kommande MMORPG World of Warcraft damp ner i inkorgen.

Någonstans vid denna tidpunkt hände det något radikalt inom mig.

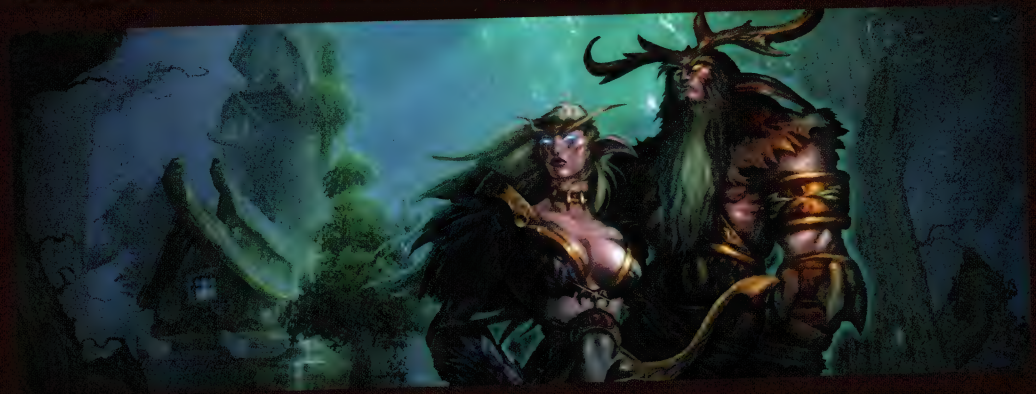
"Jag bor i Warcraft-världen! Det är jag som springer runt på skärmen! Det är jag som hug…!" Förlåt, jag kom av mig lite. Jag försöker bara intala mig att World of Warcraft alltid har varit min självbiografi, min berättelse om varför jag aldrig borde ha övergett den fantastiska fantasivärlden som äventyret utspelar sig i. Att kämpa vidare trots underlag är något jag borde ha gjort redan under min barndom,

men nu får jag rikta tankarna framåt och försöka göra det i Warcrafts universum istället, som en liten hämnd. Mot den där killen som köpte en dyrare rustning än mig på dagis och tog över min plats som kung på tronen, ni vet.

Min gamle rival från dagis tillhör definitivt någon av raserna som ingår i Horde-stammen, medan jag är en sann krigare från Alliansen. I World of Warcraft finns det totalt åtta raser i skrivande stund som är uppdelade i två fraktioner, som så alltid förr. De onda mot de goda, Yin mot Yang, mörkret mot ljuset, E4:an mot riksväg 25. En före detta dagiskamrat mot mig.

Det är precis så jag vill ha det. Oppositioner, kamp, förödelse, tårar och glädje. Lite kontrast i den gråa vardagen. Det handlar bara om att ta åt sig äran och berömmelsen, att söka bekräftelse. Och bekräftelse får World of Warcraft, för redan nu slår det knockout på allt och alla.

Är bäst ett för starkt ord för att uttrycka känslor?



Mitt hem Kalimdor

Av: Johan Hallstan

Azeroth var redan innan World of Warcraft något av ett andra hem för mig, då jag under de gångna åren spenderat fler timmar än vad som får ses som hälsosamt i sällskap med Kalimdors finaste – nattalverna – i Warcraft III: Reign of Chaos och expansionen The Frozen Throne. Visst har jag sulat iväg en och annan hammare med någon dvärg med tovigt skägg, och på liknande manér räddat mina crypt fiends med en koncentrerad dos död. Men det spelar egentligen ingen roll, under de närmare 2000 spelade matcherna har en överväldigande procentandel gått till rasen med Azeroths spetsigaste öron. I World of Warcraft fortsätter min kärleksförklaring till folken och världen, som jag under så lång tid bara sett ur ett distanserat fågelperspektiv.

MMORPG har fram tills nu aldrig riktigt engagerat mig. Intresserat, ja, men den dragningskraft folk talar om har jag aldrig känt. Varken i Everquest eller Asheron's Call. Det närmaste jag kommit extas i ett MMORPG var i alfatestet av koreanska Ragnarök Online, som i ärlighetens namn inte var mer än en visuell förlängning av ett chatrum. Begränsningarna till trots blev Ragnarök Online en förströelsens plats, där jag och mina kumpaner arrangerade sagostunder, fördomsfria bröllop och förmodligen ett av MMORPG-världens allra första pojkband: "Boys Beyond". Allt detta för att det egentligen inte fanns något att göra. Så fort "innehåll" introducerades i och med betastadiet tröttnade jag.

Min relation till MMORPG såg ut att förbli kompromisslös, men 2001, under den annars så avslagna ECTS-mässan, hände det något. Den alltid lika välmående Bill Roper – som på den här tiden var anställd av Blizzard – skulle hålla låda, och utannonsera Blizzards nästa mastodontprojekt. En brokig skara journalister höll andan, och tappade hakan i unison då det stod klart att Azeroth skulle bli skådeplats för ett MMORPG, helt på Blizzards egna villkor. Roper hade mig i idel öra efter en trailer på någon knapp minut.

Vart vill jag egentligen komma med allt detta? Vi snabbspolar framåt, förbi drömmar av glas som nästan gick i kras, icke-imponerande alfatester, Bill Roper och olidlig väntan. Allt detta måste vi lämna bakom oss nu för att göra plats åt World of Warcraft, som det ser ut idag, och då i mina ögon efter åtskilliga veckors spelande.

Jag har frågat mig gång på gång varför jag kommer tillbaka. Uppdragen jag gör är snarlika och tyskarna lika odrägliga som i Warcraft III. Ändå blir jag lika lyrisk varje gång jag hittar en guldådra att sätta hackan i för att öka egenskapen gruvarbete, eller då jag smider mig ett nytt svärd med klar och tydlig inskription att det är jag som gjort det. Det handlar om en form av självförverkligande i ett tempo okänt för den riktiga världen. Vid den fyrtionde erfarenhetsnivån kommer jag kunna skaffa mig en springare, vilket varit mitt mål sedan dag ett. Härefter ska jag leta upp och dräpa den stora svarta draken Onyxia, och efter det undersöka ryktena om en stor svekfull portal, och efter det så ska jag, så ska jag... Glädje, och inte ett moln på horisonten Blizzard målar upp för mig. Det kommer alltid att finnas något för mig att göra i World of Warcraft.

Hur var det nu förresten med internetförsäljningen av cola till grossistpriser och stomipåsar?

Horden

Att Horden enbart brinner för död och förödelse är en sanning med viss modifikation. Då det ska sägas att de två ovanstående elementen i allra högsta grad är påtagliga, är Horden spelmässigt lika mångfacetterad som den är färgsprakande.

Trollen

De capoeira-dansande trollen är utan tvekan den mest tillbakalutade rasen i Azeroth, vilket de inte minst har de sin breda jamaicanska dialekt att tacka för. Voodoo-relaterad hokuspokus känns alltid lika aktuell när det gäller trollen i Warcrafts värld, vilket inte minst reflekteras i möjligheterna till yrkesval: trollkarlar, magiker, shamans, präster, rouger, jägare eller krigare. Trollen delar för övrigt inte bara startläge med orcherna, utan även huvudstaden Orgrimmar.

De odöda

De Odöda legionerna har brutit sig fria från Lich Kings järnhandsstyre, och etablerat en liten fristad i Trisfal Glades, i Lordaeron. En bit därifrån är huvudstaden Undercity belägen, vilken till arkitekturen ser ut att ha kommit från Tim Burtons ritbord. Den mest paradoxala aspekten med de Odöda är att de kan vara präster, och kanske att de sin benige natur till trots kan ålägga sig attribut som puckelrygg. Förutom prästyrket finns det odöda krigare, trollkarlar, magiker och rouger.

Taurerna

Taurer är tillsammans med Alliansens Nattalver det närmaste vi kan komma ett simpelt hippiefolk i Azeroth. Harmoni med det spirituella och naturen är förvisso praxis, men Azeroths överlägset största spelbara ras – alla dimensioner räknat – är för den delen inga pacifister. Och att vifta med en fashionabelt röd cape framför de hornprydda är inte att rekommendera. Taurer fördriver tiden som jägare, shamaner, krigare och lagom flummiga druider, och kan i karaktärsskaparprocessen kläs i koskinn. Det handlar om att våga.

Orcherna

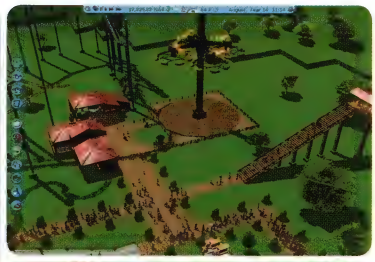
Tillsammans med halvkusinerna, och till färgpaletten närliggande, trollen börjar en orch ute på den karga stäppen Durator, beläget i centrala Kalimdor. Här samlas hela den brokiga yrkeskåren – krigare, trollkarlar, shamaner, jägare och rouger – för att ta sina första stapplande steg. Orch är rasen för dem som envetet följt kampen sedan Orcs vs Humans, och favoriserat grönskinnen. Grönt är skönt brukar det ju heta.

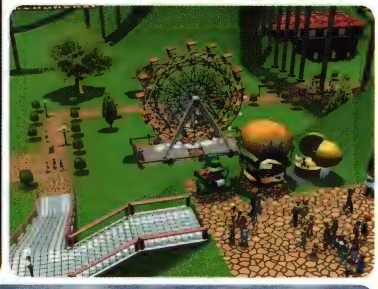
ROLLERCOASTER TYCOON 3

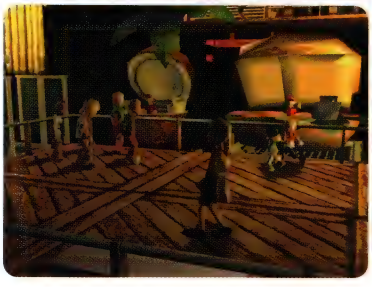
FORMAT: PC
SLÄPPDATUM: 5:e november 2004
UTVECKLARE: Frontier Development
UTGIVARE: Atari
SPELARE: 1
GENRE: Strategi
AV: Sofia Hård

Slår du upp ordet beroendeframkallande i närmaste ordbok hittar du förmodligen inte Rollercoaster Tycoon, men detta säger antagligen mer om de dammiga gamla gubbarna som bestämmer än om sanningen.

För om jag fick bestämma skulle uppslaget utan tvekan prydas av sockervaddssugna besökare, färgglada karuseller och hisnande berg-och-dalbanor. Få saker är nämligen lika ohälsosamt fängslande och livsförödande som Ataris nöjesfältssimulator. Själv brände jag sönder middagen genom att ignorera tidtagarurets arga pip eftersom byggandet av en skön träbana låg högre upp på prioriteringslistan. Abstinensklockorna börjar klinga, jag vet, men alla som någon gång gått ner sig i Rollercoaster Tycoon-träsket förstår hur det känns. Del tre är i grunden precis samma sak som tidigare där den största skillnaden är grafisk. Den platta vyn är ett avslutat kapitel och det är numera polygonpersoner som kilar runt i parkerna. Detta fungerar utmärkt eftersom kameran är din bästa vän och kontrollen din älskare. Det nya gränssnittet tar en stund att komma in i, men efter några timmar tänker man inte ens tanken på att byta tillbaka. Andra, på pappret stora, förändringar är fyrverkerimaskineriet och förstapersonsläget. Det förstnämnda låter dig







komponera sprakande fyrverkerier som förgyller parken på regelbunden basis. Kanske ingen större revolution men helt klart en skön detalj när du behöver liva upp en tråkig miljö. Mer intressant är därför förstapersonsläget som låter dig ta plats på första parkett och testköra attraktionerna. Det är nästan så att man känner kittlingarna i magtrakten efter en tur med piratskeppet. Men , precis som med fyrverkeriinslaget, så är dock funktionen mer småtrevlig än livsnödvändig.

Jag älskar inte Rollercoaster Tycoon 3 för den nya grafiken, fyrverkerierna eller förstapersonsläget – anledningen till min akuta förälskelse är det utökade djupet. Tidigare delar i serien har också varit djupa men ingen är i närheten av trean. Här kan du ställa in allt. Jo, jag menar verkligen ALLT. Välj mängden ost på varmkorven eller låt kunden bestämma själv, temat på ingångar och utseendet på personalens kläder. Dessutom kan du skapa egna familjer, från topp till tå, som kan besöka din park. "The Sims In an Amusement Park" som Maxis-grabbarna skulle uttrycka sig. Som grädde på moset har även dina arbetare ett eget humör och små, små tankar. Vissa lokalvårdare surar över sin situation medan andra glatt tänker på vilken variation städyrket medför. Dina besökare har också fått en större fauna av tankar, där gästerna i föregångarna i regel enbart tänkte "Jag mår illa" och "Jag måste gå på toaletten", har du nu folk som kläcker roliga funderingar som "Kör hårt!" inför berg-och-dalbaneturen, eller "Typiskt, jag hamnar alltid i den längsta kön". Och jo, Rollercoaster Tycoon 3 är helt på svenska vilket gör att till och med lillsyrran hänger med i alla svängar och kan njuta av spelet till fullo.

Har man aldrig spelat Rollercoaster Tycoon tidigare kan man lätt få för sig att det här med nöjesfältsstrategi är ganska simpelt, lättsamt och inte alls så roligt och klurigt som "riktiga" strategispel. Ingenting kunde vara mer fel. Bakom den popcornosande och lättsamma ytan döljer sig utmaningar av den klurigare formen. Varje park har sina egna mål som kan vara allt från att få ett visst antal besökare till att återbetala lånen. En nyhet är att vissa mål kretsar kring en speciell VIP-gäst som kommer ett specifikt datum och måste gilla sitt besök för att uppdraget ska ses som avklarat.

Rollercoaster Tycoon 3 är i särklass ett av årets bästa spel och nästan löjligt underhållande. Känslan av att bygga ett toppenfält med alla succéingredienser och nöjda besökare slår nästan sex och kan få mig att sitta timme efter timme och bara titta på hur min park sköter ekonomin. Ett visst GTA släpptes för någon vecka sedan, men när konkurrensen stavas Rollercoaster Tycoon 3 får Rockstars gangsterspel samla damm i hyllan. Det ska vara en nöjesfältsimulator i höst – ingenting annat!

5

+ Djupet, charmen och den magiska stämning som genomsyrar hela spelet.

– Att jag inte får vara heltidsanställd RCT3-spelare.

PAPER MARIO: THE THOUSAND YEAR DOOR

FORMAT: Gamecube
SLÄPPDATUM: 12:e november 2004
UTVECKLARE: Intelligent Systems
UTGIVARE: Nintendo
SPELARE: 1
GENRE: Rollspel
AV: Sanny Gustafsson

"Det här är förmodligen det bästa plattformsspelet någonsin."

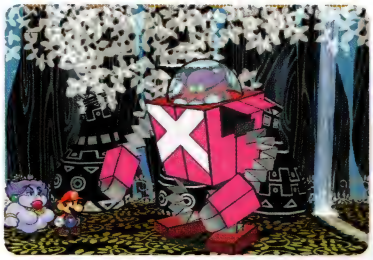
Jag sitter och spelar Paper Mario: The Thousand Year Door, och tanken bara dyker upp i mitt huvud. PLATT FORM. Haha. Jag är på strålande humör, för hur skulle jag kunna vara något annat? Från tv-skärmen några meter bort sprutar det färger, ur mina surroundhögtalare kommer trallvänliga melodier, och jag deltar i en historia vars författare förmodligen skrev varenda rad med ett stort leende på läpparna. Klart jag är glad. Klart att hjärnan går på högvarv.

Paper Mario: The Thousand Year Door är förstås inget plattformsspel, om man då bortser från att Mario är mer tvådimensionell än vanligt. Det går under beteckningen rollspel, men precis som sin föregångare på Nintendo 64 låter det sig egentligen inte kategoriseras. Större delen av tiden är det en slags blandning mellan äventyrsspel och rollspel, men utan förvarning kan det plötsligt gå över till att vara ett dansspel, pusselspel eller varför inte en slags skruvad parodi på fribrottning, med Mario som "The Great Gonzales"? Spelet lyckas på något sätt vara charmigt traditionellt (jo, Peach är kidnappad; ja, det gäller att samla stjärnor) samtidigt som det är fullständigt oförutsägbart.

Paper Mario: The Thousand Year Door känns på många sätt som en målarbok. Men precis som designergänget på Intelligent Systems målar utanför linjerna hela tiden så måste spelaren också tänka utanför ramarna. Att världen är gjord av papper påverkar nämligen inte bara spelets utseende utan också hur Mario interagerar med den. Att rymma från en bur är till exempel inte så komplicerat om man drar sig till minnes att rymlingen är tvådimensionell. På klassiskt Nintendomanér får Mario hela tiden nya förmågor som öppnar nya dörrar för utforskning; möjligheten att ta formen av en pappersrulle känns som en skruvad variant av Samus Arans Morph Ball.

Det är i spelets strider som arvet från traditionella rollspel är som mest uppenbart. De är nämligen omgångsbaserade, och belönar den som har en plan i sitt stridande. Men till lika stor del belönas också fingerfärdighet – vältajmade knapptryckningar kan leda till effektivare attacker och kan också vända en fiendes anfall mot honom. Genialiskt nog utspelar sig alla strider på en teaterscen, och förutom att vinna striden måste man också flörta med publiken via snabba drag och snygga manövrer. Åskådarna lägger sig ibland i striden genom att till exempel slänga upp saker på scenen – inga trosor, men väl svampar och annat godis – så det gäller att hålla sig väl med dem. Sköter man sig illa eller tar för lång tid på sig så kan man istället räkna med att få en sten i plytet.

Även om striderna, pusslandet och karaktärsbyggandet alla är roliga inslag, så är spelets handling dess absolut största behållning



– manuset behandlar Marios värld med både respekt och ett stort mått distans. Precis som i Mario & Luigi: Superstar Saga så är dialogen superb; när jag hörde en Boo kalla Mario för "math nerd" så höll jag bokstavligen på att trilla ur soffan. Större delen av spelet tillbringas med Mario och hans följeslagare, men Peach och Bowser dyker också upp i spelbara biroller, och några av dessa mellansekvenser är fullständigt lysande. Man skall också se till att prata med Luigi mellan varven, då hans berättelser om sin egen prinsessjakt innehåller några riktiga godbitar.

Det är verkligen svårt att hitta saker att anmärka på i Paper Mario: The Thousand Year Door. Visserligen skulle jag kunna påpeka att det förmodligen är lite för enkelt för de vana rollspelarna. Pusslen är aldrig särskilt knepiga, det är i princip omöjligt att göra fel i karaktärsbyggandet, och striderna är ganska lätta att vinna om man är duktig på att parera motståndarnas attacker. Å andra sidan gör detta att rollspelsnoviser inte har några problem att ta spelet till sig, och för oss andra gör den låga svårighetsgraden att vi får avnjuta handlingen utan att köra fast under någon längre tid. Spelets längd är dessutom rejält tilltagen, så trots att det inte är så svårt så håller det ett bra tag.

Mariorollspelen är enligt mig Nintendos just nu bästa spelserie, och det vill ju inte säga lite. Super Mario RPG till Super Nintendo var revolutionerande, Paper Mario till Nintendo 64 lyckades hålla liv i en döende konsoll, och Mario & Luigi: Superstar Saga är förmodligen det bästa Game Boy Advance-spelet i min samling. Paper Mario: The Thousand Year Door bryter inte trenden, utan är ett av de absolut bästa spelen till Gamecube. Köp det bums.

X 1 2 3 4 **5**

➕ Underbar grafik.

➖ Möjligtvis lite för enkelt.

TOTAL CLUB MANAGER 2005

FORMAT: PlayStation2, Xbox, Gamecube, PC
SLÄPPDATUM: 29:e oktober 2004
UTVECKLARE: EA Sports
UTGIVARE: Electronic Arts
SPELARE: 1
GENRE: Sport
AV: Mattias Kölare

José Mourinho tittar bekymrat på mig från omslaget och ser ut att fråga sig själv varför någon skall betala pengar för det här.

Total Club Manager är Electronic Arts försök att konkurrera med Sports Interactive och deras suveräna managerspel. De tidigare delarna har inte haft en chans mot Championship Manager, så är det inte riktigt längre.

Årets upplaga innehåller inte lika många spelare och lag som Football Manager 2005 gör, det är inte lika lätt att använda, taktikvalen är färre och det tog en halvtimme att bara komma på hur jag skulle göra för att läsa mina personliga meddelanden. Men all frustration försvann när jag valde att starta min första match och möttes av vad som lät som flera tusen djurgårdare som sjöng om SM-guld och "aldrig mera ner igen". Då smälte jag fullständigt.

När själva matchen sedan startade befann jag mig helt plötsligt på Stadion, omringad av hundratals flaggor i gult, rött och blått. Övergången från små prickar som sparkar runt på en ännu mindre prick, till grafikmotorn från Fifa 2005 behöver väl knappast förklaras. Äntligen har jag en bra överblick över spelet och är det något som inte stämmer är det bara att bläddra i några enkla menyer och skrika ut de nya instruktionerna, utan att ens behöva pausa matchen. Att göra rätt byten i rätt tid, och att anpassa taktiken efter motståndet, är så mycket enklare när det som utspelar sig på skärmen faktiskt liknar riktig fotboll.

Den som inte vill titta på varenda match kan "slumpa" fram resultatet och ändå ta del av vem som gjorde vilket mål och all annan statistik. Jag skriver slumpa eftersom spelet inte verkar ta någon hänsyn till vilket av de båda lagen som är bäst. Något jag kom i underfund med efter att ha förlorat hemma mot Åtvidabergs FF i Svenska Cupen med 5-0.

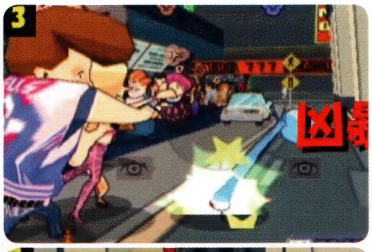
Men spelets verkliga problem ligger i att det inte känns som en egen titel. Det blev extra tydligt när jag upptäckte att det gick att spela de viktigaste matcherna själv genom att länka spelet med Fifa 2005. Electronic Arts hade lika gärna kunnat slå ihop de båda spelen eftersom managerdelen redan är en naturlig del av karriärläget i Fifa. Det är som att någon skulle få för sig att släppa två fightingspel där det ena bara innehåller flerspelarläget och lite nya karaktärer. Det hade blivit ramaskri och utvecklarna hade kallats för pengagiriga idioter. Nu är det ingen som reagerar.

EA Sports hade förmodligen inte räknat med att möjligheten att länka de båda spelen skulle lyfta fram spelets största problem. Nu tvingas vi istället köpa ett poänglöst spel till fullpris, samtidigt som Electronic Arts förlorar pengar för att de vägrar inse att Total Club Manager inte är ett tillräckligt starkt varumärke för att kunna stå på egna ben. Jose Mourinho har all anledning att se bekymrad ut.

X 1 **2** 3 4 5

➕ Grym grafikmotor som gör alla taktiska val lättare.

➖ Första gången som jag önskar att det fanns fler licenser i ett spel från EA.



UNDER THE SKIN

FORMAT: PlayStation2
SLÄPPDATUM: 29:e oktober 2004
UTVECKLARE: Capcom
UTGIVARE: Electronic Arts
SPELARE: 1-4
GENRE: Partypussel
AV: Sebastian Axelsson

Utomjordingar, inlines, hajar, pirater, sumobrottare och cel-shading. Har Capcom tagit steget ut i full galenskap?

"I´ve got you under my skin", sjöng Frank Sinatra. Det är tur att Old Blue Eyes inte behövde uppleva det här spelet som bär, i princip, samma titel som hans gamla örhänge. Då skulle han förmodligen, precis som Roy Orbison, dött på nytt.

Möt Cosmi, en utomjording som har tagit sig till Jorden för att reta, skrämma, skada och förstöra för oss människor. Allt för att bli populär och accepterad på sin hemplanet. Det handlar helt enkelt om intergalaktisk mobbning. Väl på Jorden måste den lilla charmiga utomjordingen, som har en stor röd pil på sina blöjor, maskera sig för att undgå att bli upptäckt och lynchad. Genom att suga in en människa i sin lilla magiska rymdpistol kan Cosmi förvandla sig till den personen med hjälp av ufon, som finns strategiskt utplacerade på de olika banorna. Sedan kan buset börja. Med den lilla pistolen kan Cosmi skjuta ut allsköns lustiga hjälpmedel för att få människorna att bli skadade, irriterade och brända. Det handlar till exempel om boxhandskar, stridsvagnar, karaokesång, kanonkulor, fyrverkerilådor, elefanter och virvelvindar. När människorna blir träffade av föremålen tappar de mynt som det gäller att samla på sig. Femhundra mynt och du avancerar till nästa nivå.

Jag vet inte om det här spelet är roligt eller bara en irriterande parentes. Allting är väldigt rörigt och det finns tillfällen då man vill begå mord på den söta lilla utomjordingen för att han inte reser sig efter att ha blivit slagen av de, med all rätt, arga människorna. Att gå omkring och reta gallfeber på putslustigt modellerade människor är inte heller ett nöje som är särskilt långvarigt. Sen vet jag inte om det är roligt eller bara tragiskt att en av banorna är Racoon City där man ska ta mynt av Nemesis. Men på något otäckt sätt fortsätter jag att spela. Jag vill fan se Nemesis bita i gräset. Jag vill fan inte att Baron Prop-Top ska få femhundra mynt före mig!

Men till slut inser jag att jag sitter och spelar ett minispel. Hade det här varit ett moment i ett större äventyrsspel eller en nivå i ett nytt partyspel hade det fungerat alldeles utmärkt. Nu känns det för fattigt och långtråkigt.

X 1 **2** 3 4 5

+ Lille Cosmi är trots allt en söt liten rackare.

− Cel-shading-grafiken känns bara så last season.

Vinn Need For Speed: Underground 2

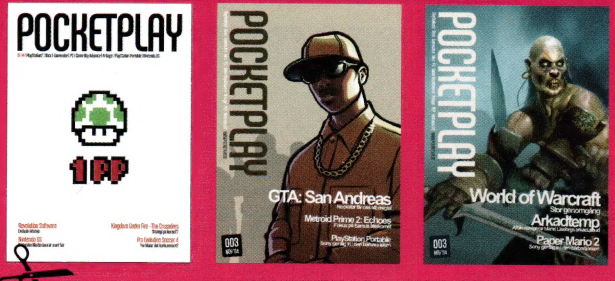
Under november månad har du chansen att vinna racingspelet Need For Speed: Underground 2 till din PlayStation2. Allt du behöver göra är att svara på två enkla frågor.

Tävlar gör du på www.gameplayer.se

Lycka till!

Vad glor du på?

Kolla lite längre åt höger istället...



52 nummer av Pocketplay
Billigare spel på Gameplayer.se

För ynka

419 kr

Klipp av talongen, fyll i dina personuppgifter och dumpa lappen i närmaste postlåda!

För- & Efternamn

Adress

Postnummer

Stad

Telefonnummer

Personnummer

E-postadress

☐ Helårsprenumeration (52 nummer) för endast 419 kr

☐ Halvårsprenumeration (26 nummer) för endast 279 kr

☒ *Jag intygar att jag är myndig eller har målsmans tillåtelse.*

Frankeras ej. Mottagaren betalar porto.

Pocketplay

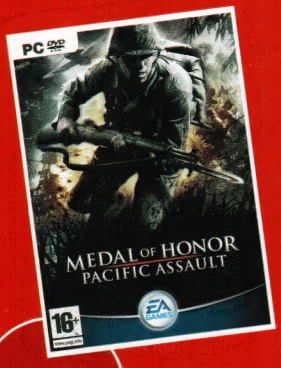
Svarspost
204 475 98
541 20 Skövde

Nästa vecka
...väntar aldrig för länge.

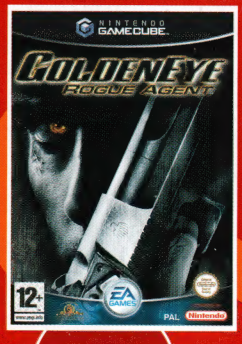
PORTO BETALT

TRANS
72-73

Gameplayer.se och EA bjuder på en tokigt bra vinter!



414.-
397.-

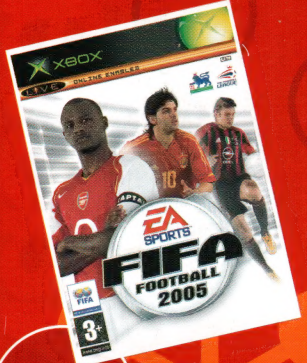


539.-
516.-

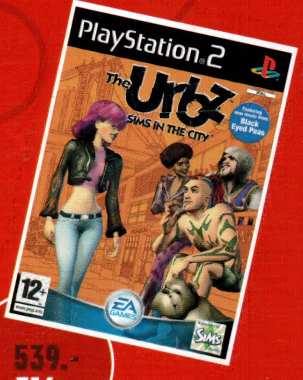
539.-
516.-

442.-
423.-

539.-
516.-



539.-
516.-



539.-
516.-

414.-
397.-

gameplayer.se

Vita priser gäller Pocketplays prenumeranter.